Preis 50 Pfg.

Wie spielt man

Salta?

Eine gründliche Anleitung zur Erlernung dieses Brettspiels, nebst den gebräuchlichsten Kampfesweisen und einigen Musterpartieen.

Von

B. von Alvensleben.



Ernst'sche Verlagsbuchhandlung, Leipzig.

Wie spielt man

Salta?

Eine gründliche Anleitung zur Erlernung dieses Brettspiels, nebst den gebräuchlichsten Kampfesweisen und einigen Musterpartieen.

Von

B. von Alvensleben.

Leipzig.
Ernst'sche Verlagsbuchhandlung.

Vorwort.

Geradezu einzig ist der Siegeszug, den das Salta gleich bei seinem ersten Auftreten durch die ganze Kulturwelt genommen hat. Die hervorragendsten Schachmeister verschmähten es nicht, die Feinheiten des Spiels zu studieren und sich an Salta-Turnieren zu beteiligen. Kurz vor Ende des neunzehnten Jahrhunderts aufgetaucht, ist dieses Spiel auf der Pariser Weltausstellung des Jahres 1900 mit der goldenen Medaille prämiiert worden. Dieser innerhalb so kurzer Zeit erzielte phänomenale Erfolg läßt es gerechtfertigt erscheinen, daß sich nunmehr Alt und Jung, Arm und Reich mit diesem Spiele beschäftigt. Auch der deutsche Kaiser hat sich lebhaft dafür interessiert und äußerte sich darüber, es sei „ein äußerst ingeniöses Spiel, bei welchem man ohne vieles Kopfzerbrechen, Taktik und Strategie lernen könne“.

Welches sind nun die Vorzüge des Salta, durch welche dieses Spiel die Welt erobert? Dies ist in wenigen Worten gesagt. Vom Schachspiele unterscheidet es sich vorteilhaft durch die Einfachheit der Regeln, die jedes Kind und jede Dame sofort begreift. Um gut Salta spielen zu können, bedarf es keiner langwierigen theoretischen Studien, sondern jede normale Intelligenz braucht höchstens ein halbstündiges Studium, wonach das Spiel von Statten gehen kann. Trotz dieser Einfachheit, die sich den unteren Intelligenzen anschmiegt, bietet das Salta eine Fülle von Kombinationen, welche jedem noch so hochstehenden

Geiste reiche Anregung bietet. Der Arbeiter, wie der Gelehrte, der Offizier, wie die Hausfrau, das Kind, wie der Greis, Jeden vermag es zu fesseln und eine angenehme Zerstreuung in Mußestunden zu bieten.

Durch den Kombinationsreichtum unterscheidet es sich wieder vorteilhaft vom Damespiel, welches allerdings auch sehr leicht erlernbar ist, dem nach schwierigeren Problemen strebenden Geist jedoch zu wenig Abwechselung bietet. Der Erfolg im Damespiel beruht hauptsächlich im Tempogewinn. Das Tempogewinnen bedeutet beim Damespiel die Partie gewinnen und diese Einfachheit ist der Hauptgrund dafür, daß das Damespiel in Deutschland meist nur von Kindern oder von Personen gespielt wird, die ihrem Geiste keine größeren Aufgaben zumuten wollen.

Das Salta jedoch befriedigt jeden Geist, es schmiegt sich jedem Wunsche an. Man kann es mit dem Raffinement eines gewiegten Schachmeisters, sozusagen mit allen Schikanen spielen, es kann aber auch in tändelnder, leichter Manier gespielt werden, wie es vielleicht die Hausfrau liebt, die ihrem Gatten des Abends die Mußestunden vertreiben will. Infolgedessen eignet sich Salta, wie kein anderes Spiel zur Zerstreuung im Familienkreise, und Professor Hans von Weißenbach hat ganz recht, wenn er gerade in diesem Punkte die hohe wirtschaftliche Bedeutung des Saltaspieles erblickt. Möge dieses Buch dazu beitragen, dem Salta immer neue Freunde zuzuführen, daß es einheimisch werde in jedem Hause, wo die deutsche Zunge klingt, und mit dazu beitrage, alle Glieder der Familie im trauten Heim festzuhalten.

Der Verfasser.

1. Abschnitt.

Die Spielregeln.

Das Material des Spiels.

Zum Salta gehört ein Saltabrett, 30 Saltasteine und zwei Stäbchen. Das Brett besteht aus 100 Quadraten in zehn Reihen, welche wie das Schachbrett abwechselnd hell und dunkel gefärbt sind, was man jedoch in der Spielpraxis als **Schwarz** und **Weiß** bezeichnet. Die einzelnen Quadrate des Bretts werden **Felder** genannt. **Das ganze Spiel vollzieht sich jedoch nur auf den schwarzen Feldern.**

Die 30 Saltasteine sind wie Damensteine, kleine Scheiben, von welchen 15 rot und 15 grün gefärbt sind. Die 15 Steine einer jeden Farbe unterscheiden sich wieder untereinander durch die Art und die Zahl der darauf angebrachten Zeichen. Von jeder Farbe giebt es 5 Sonnensteine, 5 Mondsteine und 5 Sternsteine. Von den Sonnensteinen ist ein Stein mit **einer** Sonne bezeichnet, ein anderer Stein trägt **zwei** Sonnen und die anderen drei Steine haben drei, vier und fünf Sonnen. In gleicher Weise sind die 5 Mondsteine unter sich verschieden; man hat einen 1-Mondstein, 2-Mondstein, 3-Mondstein, 4-Mondstein und 5-Mondstein. Ebenso unterscheidet man bei den Sternsteinen einen 1-Sternstein, 2-Sternstein, 3-Sternstein, 4-Sternstein und 5-Sternstein. Wie bereits erwähnt sind für Grün und für Rot die gleichen Arten von Steinen vorhanden. Ganz besonders zu bemerken ist

jedoch, daß in der Spielpraxis und infolgedessen auch in dieser Darstellung die

grünen Steine als **Weiß** und die
roten Steine als **Schwarz**

bezeichnet werden.

Die beiden Stäbe dienen dazu, um die Steine zu rücken oder auf diejenigen zu zeigen, die übersprungen werden sollen.

Die Aufstellung und der Gang des Spiels.

Das Salta wird von zwei Spielern gespielt, die an dem Brette einander gegenüber sitzen. Das Brett wird so gelegt, daß jeder Spieler in der rechten Ecke ein weißes Feld hat. Um die Bewegung der Steine auf dem Saltabrett schriftlich angeben zu können, ist es nötig, jedes einzelne Feld genau und unzweifelhaft zu bezeichnen. Dies geschieht in folgender Weise: Auf dem in Fig. 1 abgebildeten Saltabrette sieht man die wagerechten Felderreihen von unten nach oben mit den fortlaufenden Nummern von 1—10 bezeichnet; ferner tragen die senkrechten Felderreihen von links nach rechts fortschreitend, die Buchstabenbezeichnung von a bis k.

Will man nun z. B. das Feld benennen, welches in der vierten senkrechten und fünften wagerechten Reihe liegt, so fährt man von der Reihe d von unten nach aufwärts und in der Reihe 5 von links nach rechts. Am Kreuzungspunkte der beiden Reihen liegt das betreffende Feld, welches mit d5 bezeichnet wird. Es ist dies dasselbe Verfahren, das bei geographischen

Karten angewendet wird, um festzustellen, unter welchem Grade ein Ort liegt. Um die weiteren Erörterungen zu verstehen, ist es durchaus nötig, sich an einem wirklichen Saltabrette, welches die hier abgebildete Buchstaben- und Nummernbezeichnung nicht hat, die Bezeichnung für jedes Feld einzuprägen. Aus Figur 1 ersieht man, daß die erste wagerechte Felderreihe unten

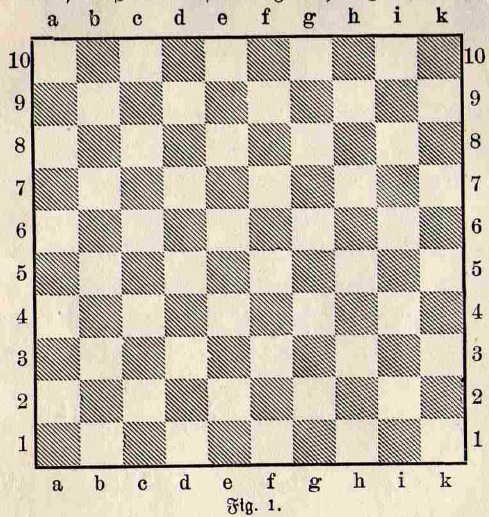


Fig. 1.

mit a1, b1, c1 und so fort bis k1 bezeichnet wird, die zweite Felderreihe ist a2, b2, c2 und so fort bis k2, und so geht es durch alle 10 Reihen.

Zum Beginn des Spieles werden die 30 Saltasteine in zwei Lager geteilt auf das Brett gesetzt. Bei der ersten Partie wird durch das Los entschieden, welche Farbe jeder der beiden Spieler nimmt. Bei den folgenden Partieen wird mit der Farbe immer

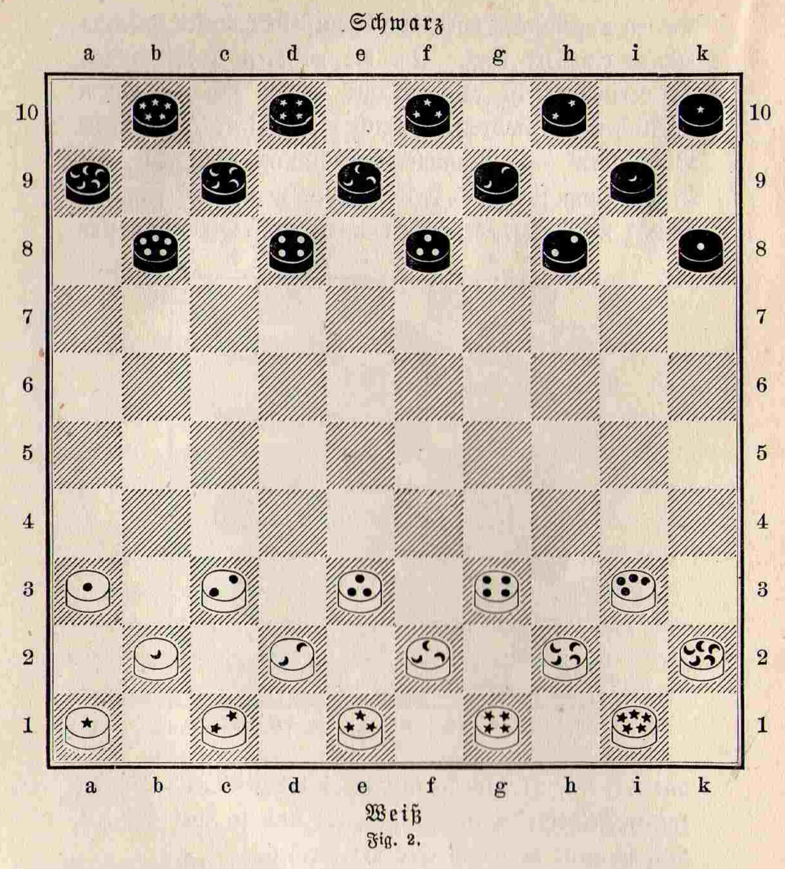


Fig. 2.

abgewechselt. Die Aufstellung der Steine ist aus Fig. 2 ersichtlich.

Aus der abgebildeten Aufstellung ist zu ersehen, daß die erste und zehnte Reihe von den Sternen eingenommen ist, auf der zweiten und neunten Reihe

stehen die Monde, auf der dritten und achten Reihe die Sonnen. Jede Gattung der Steine wird so gesetzt, daß die Reihenfolge von 1—5 für jeden Spieler von links nach rechts geht. **Weiß** (Grün) beginnt und zieht einen Stein, was mit dem Stäbchen geschieht. Sodann zieht **Schwarz** (Rot), und so geht es abwechselnd fort, wie beim Schach- oder Damespiel.

Die Regeln für das Ziehen.

Das Ziehen der Steine darf nur auf die schwarzen Felder erfolgen. Jede Partei darf aber nur mit einem Steine auf ein benachbartes leeres Feld ziehen. Es dürfen also niemals mehrere Steine gleichzeitig gezogen werden, und ebensowenig darf man eine schwarze Felderreihe entlang ziehen, wie dies etwa mit der Dame im Damespiel geschieht. Zurückziehen ist jedoch gestattet, aber eben auch nur auf das benachbarte schwarze Feld.

Ein Spieler darf den anderen niemals so einschließen, daß der Eingeschlossene keine Zugmöglichkeit hat. Man muß also dem Gegner immer die Möglichkeit zu ziehen lassen.

Die Regeln des Springens.

Die beiden Farben im Salta repräsentieren die beiden gegnerischen Parteien. Befindet sich ein Stein dicht vor einem feindlichen Steine, hinter welchem sich ein leeres Feld befindet, so muß man über diesen Stein auf das leere Feld springen. Es geschieht dies in derselben Weise, wie beim Damespiel geschlagen wird, nur mit dem Unterschiede, **daß man den feind-**

lichen Stein nicht vom Brette nimmt, sondern alle Steine bis zu Ende des Spiels auf dem Brette bleiben. Der Gegner, über dessen Stein zu springen ist, befiehlt dies mit dem Zuruf **Salta**, d. h. springen. Hiervon hat das Spiel seinen Namen. Das Springen ist Zwang. Man spricht daher von **Saltazwang**, während man aber sowohl nach vorwärts wie auch nach rückwärts **ziehen** kann, ist das **Springen** nur nach **vorwärts** gestattet. Wenn man ein Salta hat, d. h., wenn man die Möglichkeit zum Springen hat, so darf man nicht gleichzeitig einen Zug machen, sondern muß **nur** springen. Es darf auch nur über **einen** gegnerischen Stein gesprungen werden, nicht aber, wie beim Damespiel, wo man über eine ganze Reihe springen darf, wenn sich zwischen je 2 Steinen ein leeres Feld befindet.

Das Ziel des Spiels.

Das Ziel des Spiels besteht für beide Parteien darin, die Steine in derselben Reihenfolge, in der sie anfangs aufgestellt wurden, auf die entgegengesetzte Seite des Bretts zu bringen. Es müssen also am Ende des Spiels die weißen Sonnensteine auf der zehnten Felderreihe stehen, die weißen Mondsteine auf der neunten und die weißen Sternsteine auf der achten Felderreihe. Dagegen müssen die schwarzen Sonnensteine auf die erste Felderreihe kommen, die schwarzen Mondsteine auf die zweite und die schwarzen Sternsteine auf die dritte Felderreihe. Diejenige Partei, welche das Ziel zuerst erreicht, hat gewonnen.

Gewinn- und Verlustberechnung.

Ein wesentlicher Vorzug, den das Salta vor allen anderen Brettspielen hat, besteht darin, daß Gewinn oder Verlust größer oder kleiner sein kann, je nach der Kunst des Spielers. Während also bei allen anderen Brettspielen, wenn man von unentschiedenen Partieen absieht, jeder Spieler nur gewinnen oder verlieren kann, wird bei Salta noch der **Grad** des Gewinnes bezw. des Verlustes festgestellt. Dies geschieht auf folgende Weise: Wenn nämlich der eine Spieler die ordnungsmäßige Endaufstellung erreicht hat, werden bei dem anderen die Züge gezählt, die er noch machen muß, um mit seinen Steinen an's Ziel zu kommen. Soviel Züge, als der unterliegende Teil noch bis zum Endziele braucht, soviel Points hat er verloren, oder anders ausgedrückt, soviel Points hat der Sieger gewonnen. Man kann also auch mit Ehren verlieren, wenn man nur wenige Points Verlust hat. Zu berücksichtigen ist aber dabei, daß Schwarz noch einen Zug frei hat, wenn Weiß mit seiner Aufstellung zuerst fertig geworden ist. Es geschieht dies aus Gerechtigkeitsgründen; denn Weiß beginnt, infolgedessen hat Schwarz den letzten Zug. Wenn Schwarz mit diesem letzten Zuge auch in's Ziel einrückt, also keinen weiteren Zug braucht, um die Endstellung zu vollenden, so ist die Partie **remis**, d. h. **unentschieden**.

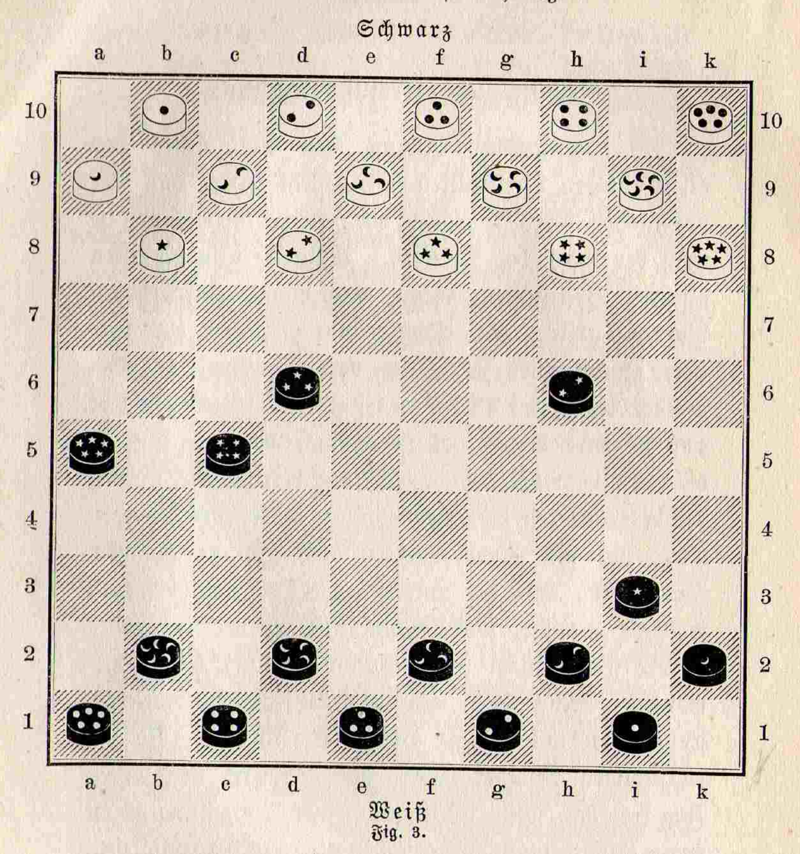


Fig. 3.

In Figur 3 ist eine Endstellung veranschaulicht. Weiß hat sein Ziel erreicht und seine Steine auf die Seite von Schwarz gebracht. Schwarz ist, nachdem er bereits einen Freizug gemacht hat, mit 4 Steinen im Rückstand. Um diese 4 Steine zur Endstellung zu bringen, braucht Schwarz 10 Züge. Schwarz hat somit 10 Points verloren und Weiß ebensoviele gewonnen.

2. Abschnitt.

Die verschiedenen Kampfesweisen.

Wie man sieht, sind die Spielregeln des Salta sehr einfach und leicht zu begreifen. Jeder Leser wird nach dem Vorhergesagten schon spielen können. Trotzdem giebt es einige besondere Vorteile für die höhere Spielweise, die man sich aneignen muß, um Salta **gut** zu spielen. Im Nachstehenden seien die wichtigsten Vorteile und Feinheiten des Spiels entwickelt, und wenn man diese gehörig auszunützen weiß, so genügt dies zu einem kunstvolleren Spiel, bei welchem man weitere Vorteile selbst finden wird. Jeder Spieler hat übrigens seine besondere Kampfesweise, in der er eine Meisterschaft zu entwickeln in der Lage ist. So wird sich Jeder aus den nachfolgenden Darlegungen das aussuchen, was seiner Individualität am meisten entspricht. Die Partieen werden in folgender Weise niedergeschrieben: Man bezeichnet das **Feld**, worauf der Stein steht, setzt einen Bindestrich daneben und dann das Feld, wohin gezogen wird. Wenn der Stein springt, so wird statt des Bindestrichs ein unten offener Bogen (⌒) gemacht. Was für ein Stein zieht oder springt, ergiebt sich aus dem Spiele von selbst.

Die Ablenkung.

Um den Gegner an der ordnungsmäßigen endgültigen Aufstellung zu verhindern, sucht man die Steine von ihrem Wege abzulenken. Dies geschieht dadurch, daß man eigene Steine in den Weg stellt und Salta bietet, wodurch der Gegner gezwungen ist, nach einer anderen Richtung zu springen, als der Stein ziehen müßte, wenn er sein Endziel erreichen will. Durch ein Salta wird der Gegner gehindert, einen anderen Zug zu thun. Am gefährlichsten ist in dieser Hinsicht ein **Doppelsalta**. Dieses entsteht dadurch, daß man einen Stein so vor die gegnerischen Steine setzt, daß zwei derselben dem Saltazwang unterworfen sind. Einer muß nach rechts und einer nach links darüber springen. Der Gegner kann also zweimal hintereinander keinen Zug thun, während man selbst in der Lage ist, neue Doppelsalta vorzubereiten.

Die Einbohrung.

Das ununterbrochene Vorrücken eines Steines in die Reihen des Gegners, wodurch diesem stets Salta geboten wird und dessen Steine in Unordnung geraten, nennt man **Einbohrung**. Zur Einbohrung verwende man nach Möglichkeit nur Sonnensteine, die sich natürlicherweise auch nach der Richtung ihrer Endstellung einbohren müssen. Würde man andere Steine voranmarschieren lassen, so müßten diese wieder zurückgehen, um den Sonnen Platz zu machen.

Schwarz

a b c d e f g h i k

a b c d e f g h i k

Weiß

Fig. 4.

In Figur 4 geben wir ein Beispiel von Einbohrung, wodurch die Steine des Gegners sehr in Unordnung geraten und von ihrem Wege abgelenkt worden sind.

Schwarz hat den Fehler begangen, die zwei weißen Sonnensteine soweit vordringen zu lassen, ohne selbst ein Salta zu bieten. Nun ist Weiß am Zuge, und der Gang der Partie entwickelt sich von der in Figur 4 dargestellten Aufstellung ausgehend in folgender Weise:

Weiß.	Schwarz.
1) d6—c7	1) d8⌒b6
2) i5—h6	2) i7⌒g5
3) e3—f4	3) g5⌒e3
4) c1—d2	4) b8⌒d6
5) f4—e5	5) d6⌒f4
6) c7—b8	6) g7⌒i5
7) a3—b4	7) a9⌒c7
8) h2—i3	8) c9⌒a7
9) b8—c9	9) b10⌒d8
10) e5—f6	10) a5⌒c3
11) f6—e7	11) d10⌒b8
12) i1—h2	12) f8⌒d6
13) b2—a3	13) d8⌒f6
14) b4—c5	14) d6⌒b4
15) a1—b2	15) e3⌒c1
16) c9—d10	16) c3⌒a1
17) e7—f8	17) g9⌒e7
18) f8—g9	18) h10⌒f8
19) h6—i7	19) k8⌒h6
20) h2—g3	20) f4⌒h2

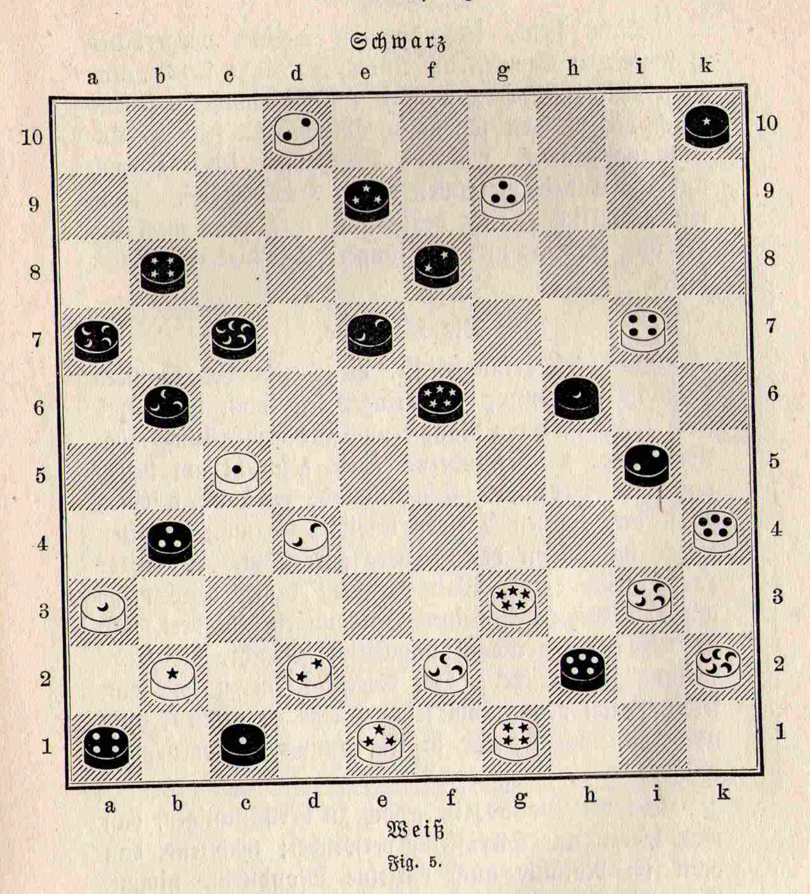


Fig. 5.

Schwarz konnte keinen Zug machen, weil er stets Salta geboten erhielt. Nach vorstehend angegebenen 20 Zügen ist der Stand der Partie, wie ihn Figur 5 zeigt.

Man sieht, daß die am meisten vorgerückten 3 schwarzen Sonnen am unrechten Platze stehen, und man viele Züge machen muß, um sie richtig zu stellen. Auch die übrigen schwarzen Steine sind sehr in Unordnung geraten, während Weiß ohne jeden Umweg auf das Endziel vorrücken kann. Hieraus ersieht man, wie gefährlich es für den Gegner ist, wenn man sich bei ihm einbohrt und ihm längere Zeit hindurch Salta bietet.

Die Blockade.

Wenn es gelungen ist, die Steine des Gegners recht in Unordnung zu bringen, so muß man auch noch trachten, deren Rangierung zur Endstellung möglichst lange zu verhindern. Dies geschieht am besten durch die **Blockade.** Die Blockade wird durch einen Wall aus eigenen Steinen bewirkt, die man im alten Lager im Rücken des Gegners zurückläßt. Je weiter zurück man diesen Wall errichten kann, desto mehr wird der Gegner in seinen Bewegungen gehindert, und es wird ihm geradezu unmöglich gemacht, die Endstellung zu erreichen. Im Gegensatz hierzu hat man selbst Raum genug, um seine Steine zu ordnen, auch wenn sie noch so sehr in Unordnung gekommen sein sollten.

Bei der Blockade ist jedoch zu berücksichtigen, daß man hierzu nur Sternsteine verwendet; höchstens, daß man im Notfalle auch einzelne Mondsteine nimmt. Eine mit Sonnen ausgeführte Blockade ist vollständig zwecklos, weil die Sonnen zuerst vorrücken müssen, um in ihre Reihe zu kommen. Eine Blockade mit Sonnensteinen kann also niemals so lange aufrecht erhalten werden, um dem Gegner damit zu schaden.

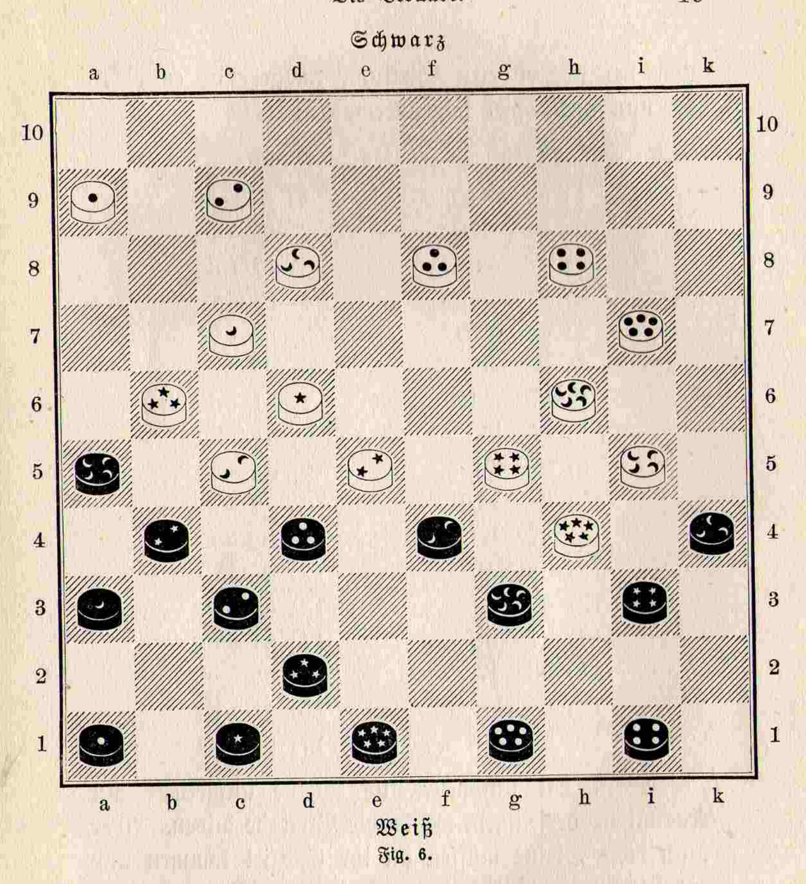


Fig. 6.

In Figur 6 sehen wir eine Stellung, die dadurch entstand, daß Schwarz möglichst schnell vorwärts rückte, während Weiß aus den Steinen b6, c5, e5, g5, h4 und i5 im Rücken von Schwarz einen Wall bildete, wodurch die Rangierung äußerst schwer geworden ist.

Von der abgebildeten Stellung ausgehend, entwickelt sich nun das Spiel folgendermaßen:

Weiß.	Schwarz.
1) a9—b10	1) g1—f2
2) c9—d10	2) d2—e3
3) d8—e9	3) e1—d2
4) f8—g9	4) f2—e1
5) g9—f10	5) e3—f2
6) h8—g9	6) d2—e3
7) g9—h10	7) e1—d2
8) i7—k8	8) c1—b2
9) k8—i9	9) d2—c1
10) i9—k10	10) c3—d2
11) c7—b8	11) b2—c3
12) b8—a9	12) d2—e1
13) d6—c7	13) c3—d2
14) c7—b8	14) a1—b2
15) h6—i7	15) b2—c3
16) i7—k8	16) c1—b2
17) k8—i9	17) b2—a1

Weiß hat nunmehr alle Steine aufgestellt mit Ausnahme derjenigen, welche die Blockade bilden. Aber auch diese Steine müssen an ihr Endziel kommen und die Blockade muß deshalb aufgehoben werden. Sobald Weiß einen der 6 Steine fortzieht, so rückt Schwarz nach, um sich für seine Rangierung Raum zu schaffen.

Weiß.	Schwarz.
1) i5—k6	1) k4—i5
2) c5—d6	2) b4—c5
3) d6—c7	3) a3—b4
4) c7—d8	4) c5—d6
5) e5⌒c7	5) b4—c5
6) d8—c9	6) i1—h2
7) c7—d8	7) i5—h6
8) g5⌒i7	8) f4—g5
9) h4⌒f6	9) g3—h4
10) f6—g7	10) h2—g3
11) k6—i5	11) h6⌒k4
12) i7—k6	12) g3—f4
13) i5—h6	13) f2—g3
14) h6—i7	14) d4—e5
15) i7—h8	15) e5—f6
16) h8—g9	16) e3—d4
17) g7—h6	17) d4—e5
18) h6—i7	18) c3—d4
19) i7—k8	19) d4—e3
20) k6—i7	20) e3—f2
21) i7—h8	21) f2—g1

Die sich jetzt ergebende Stellung ist aus Fig. 7 ersichtlich.

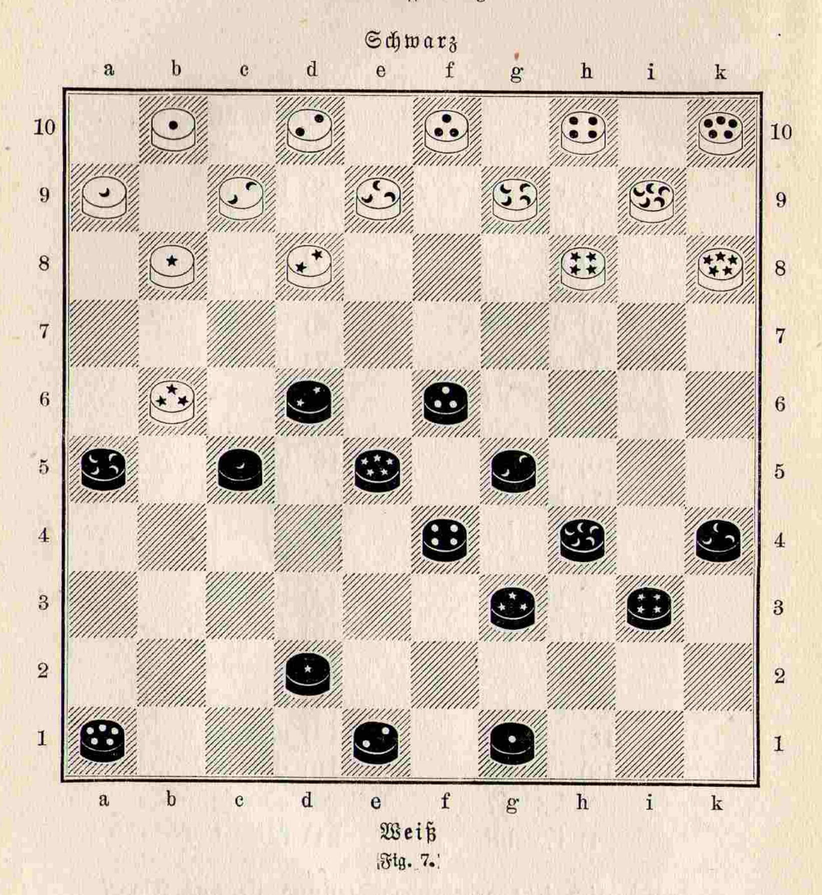


Fig. 7.

Die Absperrung.

Die Absperrung ist eigentlich dasselbe, wie die Blockade. Der Unterschied besteht darin, daß die Blockade die ganzen gegnerischen Steine absperrt,

während durch die Absperrung nur ein einzelner Stein des Gegners festgehalten wird, so daß er nicht, bezw. erst spät sein Endziel erreichen kann. Es können auch zwei oder mehrere Steine abgesperrt werden.

Wie man aus Figur 7 ersieht, ist es Schwarz gelungen, den auf b6 stehenden weißen Stein vorläufig abzusperren. Alle übrigen Steine von Weiß stehen auf ihrem Platze, nur der 3-Sternstein fehlt noch. Schwarz ist noch weit davon entfernt, so geordnet zu stehen, wie Weiß, durch die Absperrung des weißen 3-Sternstein aber gewinnt Schwarz soviel Zeit, daß er nur wenig Points verliert. Weiß kann nichts thun, als einen beliebigen Stein hin und her zu rücken. Nehmen wir an, Weiß ziehe den Stein k8—i7 und dann wieder zurück und so fort, während Schwarz seine Steine rangiert. Die Züge von Weiß können also vorläufig außer Betracht bleiben, da ja nur mit dem Steine k8 hin und her gezogen wird. Schwarz dagegen zieht:

d2—c3, sodann von
f4 in 3 Zügen nach c1. Von
g1 in 2 Zügen nach i1. Von
e1 in 2 Zügen nach g1,
e5—f4 und sodann
f6 in 5 Zügen nach e1.

Jetzt hat Schwarz seine Sonnen in richtiger Reihenfolge stehen. Schwarz kann auch ohne jedes Hindernis die anderen Steine aufstellen und braucht nur die Steine auf a5, c5 und d6 stehen zu lassen,

um den weißen Stein auf b6 abgesperrt zu erhalten. Nur der 4-Sternstein von Schwarz darf noch nicht auf seinen richtigen Endplatz kommen, sondern muß auf d4 stehen bleiben. Sodann bringt Schwarz den auf a5 stehenden 4-Mondstein auf seinen richtigen Endplatz und ebenso den 4-Sternstein. Auch der schwarze 1-Sternstein steht vorläufig auf k4, weil er dem 1-Mondstein den Durchgang frei lassen muß. Die Fortsetzung des Spieles ist sodann folgende:

Weiß.	Schwarz.
1) b6—c7	1) c5—d4
2) c7—b6	2) d4—e5
3) b6—c5	3) d6⌒b4
4) c5—d6	4) e5—f4
5) d6—e7	5) f4—g3
6) e7—f8	6) b4—c5

Schwarz verliert mit nur 8 Points. Dieses günstige Resultat konnte nur durch die Absperrung des einen weißen Steines erzielt werden, die Niederlage wäre sonst für Schwarz weit schwerer gewesen.

Die gedeckte schräge Linie.

Dr. Hermann Schubert, der das erste Lehrbuch des Saltaspieles geschrieben hat, führt als besondere Kampfesweise die „gedeckte schräge Linie“ an. Diese sei auch hier dargestellt, wenn auch bemerkt werden muß, daß diese Kampfesweise nur einem schlechten Gegner gegenüber in Anwendung kommen kann. Ein halbwegs guter Spieler wird die Vorbereitung dieser Kampfesmethode stets verhindern können.

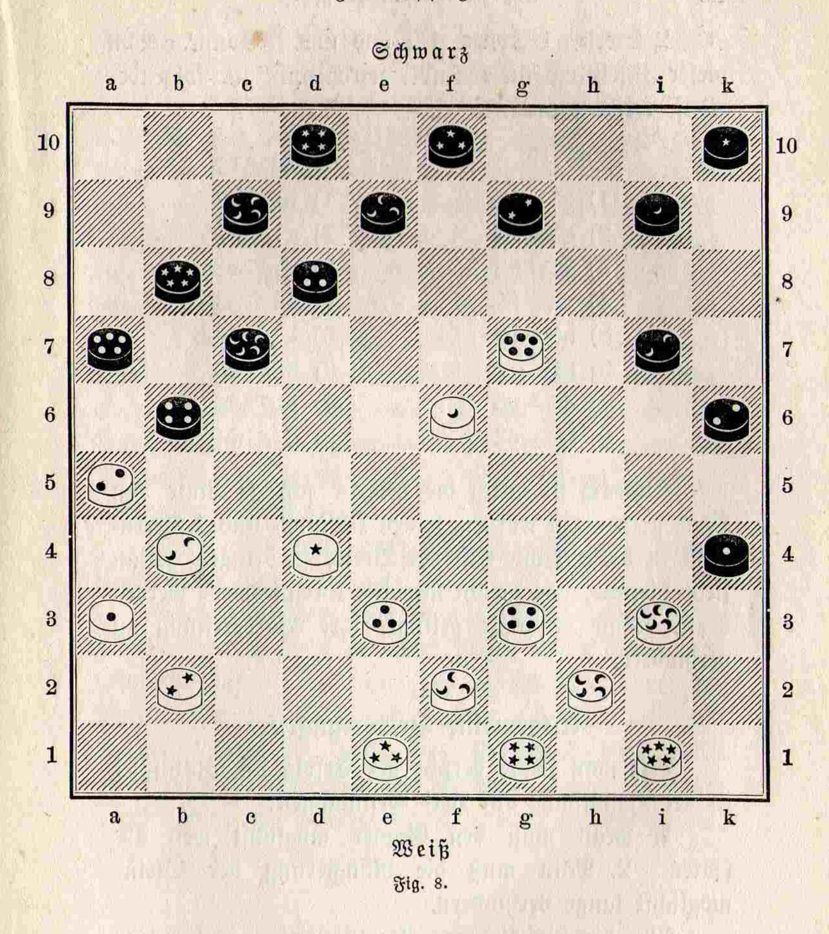


Fig. 8.

In Figur 8 sehen wir eine Stellung, in welcher die gedeckte schräge Linie vorbereitet ist; sie wird durch folgende weiße Steine gebildet:

2-Stern, 1-Stern, 1-Mond und 5-Sonne. Von dieser Stellung ausgehend, wird nun in folgender Weise weitergespielt:

Weiß.	Schwarz.
1) g7—h8	1) i9⌒g7
2) g3—h4	2) g7⌒e5
3) f2—g3	3) e5⌒c3
4) e3—f4	4) c3⌒a1
5) h8—i9	5) k10⌒h8
6) f6—g7	6) h8⌒f6
7) d4—e5	7) f6⌒d4
8) b2—c3	8) d4⌒b2

Schwarz ist durch die gedeckte schräge Linie von Weiß gezwungen worden, seinen 1-Mond- und 1-Sternstein in die unrechte Ecke des Bretts zu bringen. Man sieht hieraus, wie gefährlich diese Kampfesweise werden kann, wenn es nicht gelingt, ihre Vorbereitung zu verhindern.

Allgemeine Bemerkungen.

Wie man sieht, beruht der Erfolg im Saltaspiel in der Hauptsache auf zwei Grundlagen:

1. Man muß den Gegner möglichst weit ablenken. 2. Man muß die Rangierung der Steine möglichst lange verhindern.

Alle die verschiedenen Kampfesweisen laufen nur auf diese beiden Ziele aus.

Es ist nicht vorteilhaft, mit seinen Steinen möglichst rasch auf das Endziel los zu steuern. Es

genügt, so weit vorzurücken, daß das Endziel nicht mehr streitig gemacht werden kann. Es werden deshalb die Sonnensteine vor der endgültigen Aufstellung nur bis zur vorletzten Felderreihe gerückt, und man macht die Schlußzüge erst dann, wenn man keine anderen Züge machen kann. Auch kommt es im Laufe des Spieles oft vor, daß man nicht gut ziehen kann, ohne sich einem gefährlichen Salta auszusetzen. Auch für einen solchen Fall ist es gut, wenn die Sonnensteine auf ihr Endziel gezogen werden können. Durch ein möglichst weites Zurückstehenlassen der Steine hat man auch den Vorteil, daß man sich für die Rangierung Raum reserviert, während umgekehrt der Gegner im Raum sehr beengt und infolgedessen auch an der Endaufstellung gehindert ist.

Man muß aber auch rechtzeitig erkennen, wann jeder Widerstand vergeblich ist.

Sieht man, daß dem Gegner kein Hindernis mehr bereitet werden kann, so bleibt nichts weiter übrig, als möglichst schnell in sein Ziel einzurücken, um im Verlustfalle die Zahl der Points möglichst zu vermindern oder im Falle des Gewinnes diese nach Möglichkeit zu erhöhen. Bei Aufhebung einer Blockade oder Absperrung erwäge man genau, welche Steine man zuerst abziehen kann.

3. Abschnitt.

Musterpartieen.

1. Partie. Gespielt zu Hamburg am 26. Februar 1900 zwischen **Busse** (Weiß) und **M-Groth** (Schwarz).

Weiß.	Schwarz.
1) e3—f4	1) d8—c7
2) f4—g5	2) f8—e7
3) g5—f6	3) e7⌒g5
4) f6—g7	4) h8⌒f6
5) g7—h8	5) i9⌒g7
6) c3—d4	6) g9⌒i7
7) h8—g9	7) f10⌒h8
8) d2—e3	8) h10⌒f8
9) e3—f4	9) g5⌒e3
10) c1—d2	

In geschickter Weise verlockt Weiß die feindlichen Steine.

10)	10) e3⌒c1
11) d4—e5	11) f6⌒d4
12) f2—e3	

Es kam hier der Zug b2—c3 in Betracht. Eine Einkeilung des Steines a1 war nicht zu befürchten.

Weiß.	Schwarz.
12)	12) d4⌒f2
13) e5—d6	13) c7⌒e5
14) d6—c7	14) b8⌒d6
15) c7—b8	15) a9⌒c7
16) i3—k4	

Die Vorbereitung, um den schwarzen 4=Sonnenstein bis i1 zu verlocken.

16)	16) c9⌒a7
17) b8—c9	17) d10⌒b8
18) k2—i3	18) b10⌒d8
19) g3—h4	19) e5⌒g3
20) i1—k2	20) g3⌒i1
21) e1⌒g3	

Hier zeigt es sich, daß es besser gewesen wäre, den 2=Sonnenstein nach b1 zu locken. Siehe Anmerkung zum 12. Zuge von Weiß.

Weiß.	Schwarz.
21)	21) d6—e5
22) f4⌒d6	22) f8—e7
23) d6⌒f8	23) e5—d4
24) e3⌒c5	24) a7—b6
25) c5⌒a7	25) i7—h6
26) g1⌒e3	26) b6—a5
27) e3⌒c5	27) g7—f6
28) f8⌒d10	28) h6—i5
29) h4⌒k6	29) e9—f8

Schwarz hat schon jetzt die bessere Position.

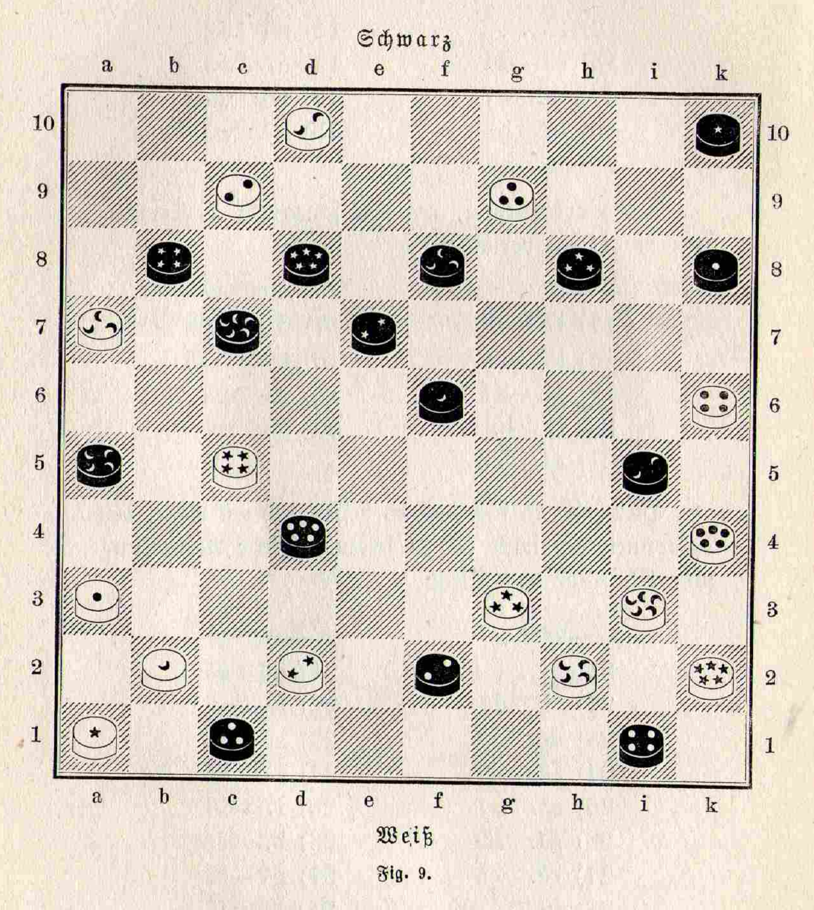


Fig. 9.

Stellung nach dem 29. Zuge von Schwarz.

Weiß.	Schwarz.
30) k4⌒h6	30) f8—g7
31) h6⌒f8	31) h8—i7
32) k6⌒h8	32) k10—i9
33) h8⌒k10	33) i5—h4
34) g3⌒i5	34) f2—g3
35) i3⌒g5	35) a5—b4
36) h2⌒f4	36) e7—d6

Vielleicht war hier g8—h7 nebst i9—k8 besser als der gemachte Zug.

37) c5⌒e7	37) d6—e5
38) f4⌒d6	38) d4—e3
39) a3⌒c5	39) i1—h2
40) d2⌒f4	40) h4—i3
41) k2⌒h4	41) g7—h6
42) i5⌒g7	42) i9—h8
43) g7⌒i9	43) i7—k6
44) g5⌒i7	44) h6—g5

Hiermit keilt sich Schwarz k8 ein, was leicht zu verhindern war.

45) f4⌒h6	45) k6—i5
46) h4⌒k6	46) b4—c3
47) b2⌒d4	47) b8—a9
48) d6⌒b8	48) c3—b2
49) a1⌒c3	49) f6—g7

Das Mittelspiel behandelt Schwarz nicht besonders gut.

50) d4⌒f6	50) e5—d4
51) c3⌒e5	51) c7—d6
52) e5⌒c7	52) g7⌒e5
53) c7⌒e9	53) d6⌒b4
54) b8—c7	54) d8⌒b6
55) c9—b8	55) h8—g7

Weiß.	Schwarz.
56) f6⌒h8	56) h2—g1
57) e7—f6	57) c1—d2
58) f8—e7	58) d2—e1
59) h6⌒f8	59) k8⌒h6
60) c7—d8	60) a9⌒c7
61) c5—d6	61) e3—d2

Kein guter Zug.

62) g9—f10	62) d2—c1
63) i9—k8	63) b2—c3
64) k10—i9	64) c1—b2
65) i9—h10	65) b2—a1
66) d6— c5	66) g1—f2
67) e7—d6	67) f2—e3
68) f6—e7	

Weiß giebt ohne Veranlassung dem Schwarz wichtige Felder frei.

68)	68) e3—d2
69) h8—g9	69) d2—c1
70) d10—c9	70) g3—f2
71) c9—d10	71) f2—g1
72) d10—c9	

Weiß ist selbst Schuld daran, daß er nicht einrücken kann.

72)	72) g5—f4
73) e7—f6	73) c3—d2
74) f6⌒h8	

Weiß behandelt das Endspiel sehr schlecht.

Weiß.	Schwarz.
74)	74) i3—h2
75) d6—e7	75) g7—f6
76) f8—g7	76) f4—g3
77) g9—f8	77) g3—f2
78) e7—d6	

Das Spiel von Weiß ist jetzt ganz planlos.

Weiß.	Schwarz.
78)	78) h6—g5
79) d8—e7	79) g5—h4
80) e9—d8	80) h4—i3
81) f8—e9	81) i3—k2
82) e9—d10	82) k2—i1
83) e7—f8	83) b4—a3
84) g7—h6	84) a3—b2
85) f8—g9	85) f6—g7
86) h6⌒f8	86) b6—a5
87) d8—e7	87) a5—b4
88) c9—d8	88) c7—b6
89) d10—c9	89) e5—f6
90) c9—b10	90) i5—h4
91) b10—a9	91) h4—g5
92) d6—e5	92) g7—h6
93) e5⌒g7	93) g5—f4
94) c5—d6	94) b6—c5
95) b8—c9	95) d4—e5
96) c9—d10	96) f4—e3
97) a7—b6	97) f6—g5
98) d6—c7	98) e5—f4
99) c7—b8	99) c5—d4
100) b8—c9	100) g5—h4
101) c9—b10	101) h6—i5
102) d8—c9	102) i5—k4

Weiß.	Schwarz.
103) b6—c7	103) h4—i3
104) c7—d8	104) i3—k2
105) d8—e9	105) k4—i3
106) e7—d8	106) f4—g3
107) d8—c7	107) d4—c3
108) c7—b8	108) b4—a3

Schwarz gewinnt mit 19 Points.

2. Partie.

Weiß.	Schwarz.
1) g3—f4	1) h8—g7
2) i3—k4	2) k8—i7
3) k2—i3	3) b8—a7
4) a3—b4	4) a7—b6
5) b4—c5	5) b6⌒d4
6) c3⌒e5	6) d4—c3
7) d2⌒b4	7) i7—k6
8) b2⌒d4	8) k6—i5
9) k4⌒h6	9) f8—e7
10) h6⌒f8	10) c3—b2
11) c1⌒a3	11) c9—b8

Mit dem 11. Zuge macht Schwarz Platz, um sodann den 4-Sternstein von d10 wegrücken zu können, wodurch Weiß gezwungen wird, mit dem 5-Sonnenstein von f8 nach d10 zu springen.

Weiß.	Schwarz.
12) a1⌒c3	12) d10—c9
13) f8⌒d10	13) i5—h4
14) i3⌒g5	14) g7—h6
15) g5⌒i7	15) h4—i3
16) h2⌒k4	16) i3—h2
17) g1⌒i3	17) e7—f6
18) i1⌒g3	18) h6—g5
19) f4⌒h6	19) d8—c7
20) e5⌒g7	20) i9—h8
21) g7⌒i9	21) h10⌒k8
22) c5—d6	22) c7⌒e5
23) h6—g7	23) k8⌒h6
24) g7—f8	24) e9⌒g7
25) f8⌒h10	25) h8⌒k6
26) f2—g1	26) k10⌒h8
27) e3—f4	27) g5⌒e3
28) c3—d2	28) e3⌒c1
29) d10—e9	29) f10⌒d8
30) d6—c7	30) d8⌒b6
31) f4⌒d6	31) e5⌒c3
32) e9—f8	32) g9⌒e7
33) i7⌒g9	33) e7⌒c5
34) d6—e7	34) b8⌒d6
35) e7—d8	35) c9⌒e7
36) c7—b8	36) c5⌒e3
37) d2⌒f4	37) a9⌒c7
38) e1—d2	38) c3⌒e1

Weiß.	Schwarz.
39) f4—e5	39) d6⌒f4
40) e5—d6	40) c7⌒e5
41) g3—h4	41) e7⌒c5
42) h4—g5	42) f6⌒h4
43) g5⌒i7	43) h4⌒k2
44) d4⌒f6	44) b10—c9
45) b8⌒d10	45) c9⌒e7
46) g1—f2	46) e7⌒g5
47) f2⌒d4	47) e5⌒c3
48) i3—h4	48) g7⌒e5
49) d10—c9	49) g5⌒i3
50) h4—i5	50) k6⌒h4
51) i5⌒g7	51) h8⌒k6
52) g9—h8	52) h6—i5
53) k4⌒h6	53) b6—a5
54) d4⌒b6	54) e3—f2
55) d2—e3	55) f4⌒d2
56) e3—f4	56) e5⌒g3
57) f4—e5	57) g3—f4
58) h6—g5	58) i5—h6
59) e5—d4	59) c5⌒e3
60) d6—e5	60) i3—k4

Schwarz ist sehr eingeengt und hat wenig Platz, sich für die Endstellung zu rangieren. Der Gewinn von Weiß ist jetzt schon sicher.

Weiß.	Schwarz.
61) h10—g9	61) k2—i3
62) i9—h10	62) h2—i1
63) h8—i9	63) i3—h2
64) g9—h8	64) h2—g3
65) h10—g9	65) f2—g1
66) g9—f10	66) g1—h2
67) f10—e9	67) k4—i5
68) e9—d10	68) e1—f2
69) c9—b10	69) h4—i3
70) d8—e9	70) f2—e1
71) e9—f10	71) e1—f2
72) i9—k8	72) d2—e1
73) f8—g9	73) c1—d2
74) g9—k10	74) g3—h4
75) h10—i9	75) f2—g3
76) i9—k10	76) e1—f2
77) h8—g9	77) d2—e1
78) g9—h10	78) i3—k2
79) k8—i9	79) e3—d2
80) f6—e7	80) f2—e3
81) e7—d8	81) e1—f2
82) d8—c9	82) f2—g1

Weiß.	Schwarz.
83) c9—b8	83) g3—f2
84) b8—a9	84) f2—e1
85) i7—k8	85) d2—c1
86) g5⌒i7	86) e1—d2
87) i7—h8	87) h4—g3
88) h8—g9	88) g3—f2
89) g7—h8	89) f2—e1
90) b6—c7	90) a5—b6
91) c7—d8	91) b6—c5
92) b4⌒d6	92) b2—a1
93) d4⌒b6	93) c5—d4
94) d8—e9	94) c1—b2
95) d6—c7	95) d2—c1
96) c7—b8	96) c3—b4
97) a3⌒c5	97) i5—h4
98) b8—c9	98) h4—g5
99) e5—d6	99) g5—f6
100) d6—c7	100) e3—d2
101) c7—b8	101) b2—c3
102) b6—c7	102) f6—e7
103) c5—b6	103) e7—d6
104) c7—d8	104) b4—a3
105) b6—c7	105) d6—e7
106) c7—d6	106) e7⌒c5
107) d8—e7	107) a3—b2
108) e7—f8	108) c5—b4
109) d6—c7	109) b4—a3
110) c7—d8	110) f4—g3

Weiß gewinnt 8 Points.

3. Partie.

Weiß.	Schwarz.
1) g3—h4	1) k8—i7
2) e3—d4	2) i7—k6
3) c3—b4	3) d8—c7
4) b4—a5	4) k6—i5
5) h4⌒k6	5) i5—h4
6) i3⌒g5	6) h4—i3
7) k2⌒h4	7) h8—g7
8) h2⌒k4	8) i3—h2
9) g1⌒i3	9) c7—d6
10) i1⌒g3	10) d6—e5
11) d4⌒f6	11) g7—h6
12) g5⌒i7	12) f8—g7
13) f6⌒h8	13) h6—i5
14) k4⌒h6	14) e5—f4
15) g3⌒e5	15) i5⌒g3
16) h6⌒f8	16) g9⌒e7
17) h8—g9	17) f10⌒h8
18) e5—f6	18) g7⌒e5
19) f6⌒d8	19) e9⌒c7
20) a5—b6	20) c7⌒a5
21) b6—c7	21) b8⌒d6
22) c7—b8	22) c9⌒a7
23) k6—i5	23) a9⌒c7
24) f8—e9	24) d10⌒f8
25) d2—c3	25) h8⌒k6
26) e1—d2	26) g3⌒e1

Weiß.	Schwarz.
27) i7—h8	27) i9⌒g7
28) h8—i9	28) h10⌒k8
29) h4—g5	29) k6⌒h4
30) a3—b4	30) k10⌒h8
31) c3—d4	31) e5⌒c3
32) g5—f6	32) e7⌒g5
33) d8—e7	33) g7⌒e5
34) f6—g7	34) f8⌒h6
35) d4⌒f6	35) h6⌒k4
36) b2⌒d4	36) h4⌒k2
37) a1—b2	37) c3⌒a1
38) e7—f8	38) a5⌒c3
39) b8—c9	39) b10⌒d8
40) f6—e7	40) d8⌒f6
41) f2—e3	41) g5—h4
42) e3⌒g5	42) f4—e3
43) d2⌒f4	43) e5⌒g3
44) f4—e5	44) d6⌒f4
45) e5—d6	45) c7⌒e5
46) b4—a5	46) e3—d2
47) c1⌒e3	47) h8—i7
48) d4—c5	48) i7—h6
49) g5⌒i7	49) d2—c1
50) i3⌒g5	50) f4⌒d2
51) b2⌒d4	51) h6⌒f4
52) a5—b6	52) k8⌒h6

Weiß.	Schwarz.
53) c5—b4	53) a7⌒c5
54) b4—a5	54) c5—b4
55) d4—c5	55) c3—d4
56) i5—k6	56) d4⌒f2
57) i7—h8	57) a1—b2
58) g5⌒i7	58) b2—c3
59) e3⌒g5	59) c3—d4
60) b6—a7	60) d2—c3
61) a7—b8	61) h2—i1
62) b8—a9	62) f2—e3
63) a9—b10	63) e1—f2
64) c9—d10	64) f2—g1
65) i9—k10	65) c3—b2
66) g9—f10	66) b2—a1
67) a5—b6	67) k4—i5
68) b6—a7	68) k2—i3
69) a7—b8	69) i3—k4
70) b8—a9	70) g3—h2
71) e7—d8	71) h2—i3
72) g5⌒e7	72) i3—k2
73) d8—c9	73) h4—i3
74) f8—g9	74) i3—h2
75) g9—h10	75) e3—f2
76) h10—i9	76) d4—e3
77) i9—k8	77) e3—d2

Weiß.	Schwarz.
78) g7—f8	78) d2—e1
79) h8—g7	79) b4—c3
80) i7—h8	80) c3—d2
81) h8—g9	81) e5—d4
82) k6—i7	82) d4—c3
83) i7—h8	83) c3—b2
84) h8—i9	84) k4—i3
85) i9—h10	85) i3—h4
86) g9—h8	86) h4—g3
87) h8—i7	87) f4—g5
88) f8—g9	88) g5—h4
89) g9—h8	89) h4—i3
90) h8—i9	90) i5—h4
91) e9—f8	91) h4—g5
92) f8—g9	92) f6—e5
93) g7—f8	93) e5—d4
94) f8—e9	94) d4—c3
95) i7—h8	95) c3—b4
96) e7—d8	96) b4—a3
97) d6—e7	97) g5—f4
98) e7—f8	98) f4—e5
99) c5—b6	99) e5—d4
100) b6—a7	100) d4—c3
101) a7—b8	101) g3—f4

Weiß gewinnt 4 Points.

4. Partie.

Weiß.	Schwarz.
1) g3—f4	1) h8—g7
2) e3—d4	2) b8—a7
3) a3—b4	3) k8—i7
4) b2—a3	4) i7—k6
5) f2—g3	5) c9—b8
6) d4—e5	6) g9—h8
7) e5—f6	7) g7⌒e5
8) f4⌒d6	8) b8—c7
9) d6⌒b8	9) d8—e7
10) f6⌒d8	10) d10—c9
11) b8⌒d10	11) e5—f4
12) g3⌒e5	12) f4—g3
13) h2⌒f4	13) g3—f2
14) e1⌒g3	14) a7—b6
15) g1⌒e3	15) c7—d6
16) e5⌒c7	16) d6—c5
17) b4⌒d6	17) f8—g7
18) d6⌒f8	18) h10—g9
19) f8⌒h10	19) c5—b4
20) a3⌒c5	20) b6⌒d4

Weiß.	Schwarz.
21) c3⌒e5	21) e7—d6
22) c5⌒e7	22) g9—f8
23) e3⌒c5	23) g7—f6
24) e7⌒g9	24) c9⌒e7
25) e5⌒g7	25) f8⌒h6
26) f4—e5	26) d6⌒f4
27) i3—h4	27) f4⌒h2
28) h4—i5	28) k6⌒h4
29) g9—f8	29) h6⌒k4
30) c7—b8	30) e9⌒c7
31) e5—d6	31) c7⌒e5
32) g3—f4	32) e5⌒g3
33) d8—e9	33) f10⌒d8
34) i5—h6	34) a9⌒c7
35) h10—g9	35) c7⌒e5
36) h6—i7	36) h8⌒k6
37) c5—b6	37) e7⌒c5
38) i7—h8	38) b4—c3
39) d2⌒b4	39) c5⌒a3
40) c1—b2	40) a3⌒c1
41) b6—c7	41) d8⌒b6
42) g7—h6	42) i9⌒g7
43) h8—i9	43) k10⌒h8
44) b4—c5	44) g7⌒i5
45) c5⌒a7	45) h4—i3
46) k2⌒h4	46) f6—g5

Weiß.	Schwarz.
47) h4⌒f6	47) g5⌒e3
48) f8—g7	48) h8—i7
49) h6⌒k8	49) i7—h6
50) f4—g5	50) h6⌒f4
51) g9—f8	51) i3—k2
52) f8—e7	52) g3—h4
53) i1⌒g3	53) h2—g1
54) e7—d8	54) f4⌒h2
55) d8—c9	55) b10⌒d8
56) b2—a3	56) d8—e7
57) f6⌒d8	57) e7⌒c5
58) a1—b2	58) c3⌒a1
59) a3—b4	59) c5⌒a3
60) b4—c3	60) e3—f4
61) g7—f6	61) f2—e3
62) e9—f10	62) h4⌒f2
63) c3—b4	63) d4—c3
64) b2⌒d4	64) i5—h4
65) g3⌒i5	65) b6—c5
66) d4⌒b6	66) k6—i7
67) c9—b10	67) i7—h6
68) i5⌒g7	68) f2—g3
69) g5⌒i7	69) h4—g5
70) i9—k10	70) g3—h4
71) d10—e9	71) g1—f2
72) e9—f8	72) f2—e1

Weiß.	Schwarz.
73) f8—g9	73) e3—f2
74) g9—h10	74) f2—g1
75) k8—i9	75) k2—i1
76) i9—h8	76) c1—d2
77) h8—g9	77) d2—e3
78) g9—f8	78) e1—d2
79) f8—e9	79) d2—c1
80) e9—d10	80) f4—g3
81) d8—e9	81) g3—f2
82) e9—f8	82) f2—e1
83) f8—g9	83) a1—b2
84) g9—h8	84) c3—d4
85) h8—i9	85) b2—c3
86) b8—c9	86) c3—d2
87) c9—d8	87) d4—c3
88) d8—e9	88) c3—b2
89) c7—d8	89) b2—a1
90) a7—b8	90) e5—d4
91) b8—c9	91) d4—c3
92) d6—e7	92) c3—b2
93) b4⌒d6	93) h4—g3
94) e7—f8	94) g3—f2
95) f8—g9	95) g5—h4
96) g7—h8	96) h4—i3
97) d6—c7	97) i3—k2
98) f6—g5	98) h6⌒f4

Weiß.	Schwarz.
99) i7—h6	99) h2—i3
100) h8—i7	100) f4—g3
101) i7—k8	101) g3—h2
102) d8—e7	102) k4—i5
103) e7—f6	103) i5—h4
104) f6—g7	104) h4—g3
105) g7—h8	105) e3—d4
106) h6—g7	106) d4—c3
107) g7—f8	107) c5—d4
108) c7—d8	108) d4—e3

Schwarz gewinnt 8 Points.

Inhalt.

Zu der **Ernst'schen Verlagsbuchhandlung** in **Leipzig** ist ferner erschienen:

Der gewandte Gesellschafter.

Ein Führer im gesellschaftlichen Leben und in allen Fragen der Etikette, enthaltend die Regeln des feinen Anstandes, der edlen Sitte und der geselligen Lebensart, nebst praktischen Anweisungen, sich die Gunst des schönen Geschlechts zu erwerben. Von **J. T. Schuster**, Professor. 22. neu bearbeitete und verbesserte Auflage. Mk. 2,50.

Neben vollständiger Beherrschung der Regeln für edlen Anstand und feine Sitte muß ein „gewandter" Gesellschafter vor allem immer etwas Neues bieten können. Das obige Buch enthält neben den oben angeführten Anweisungen vor allem eine schier unerschöpfliche Fülle der verschiedensten geselligen Künste, von neuen Spielen und Anekdoten.

Lustige Kurzweil.

1000 originelle, neue Scherzfragen nebst Antworten zur Unterhaltung und Belehrung für Jung und Alt. Von **G. Spiegelberg**. Mk. 0,75.

Auserlesene Kartenkunststücke

von verblüffender Wirkung zur Belustigung in geselligen Kreisen. Mit einem Anhang: Die Tricks der Falschspieler. 9. verbesserte und vermehrte Auflage. Von **Adolf von Meerberg**. Mk. 1,—.

Praktisches Schachbuch,

enthaltend die wichtigsten Regeln des Schachspiels, die gebräuchlichsten Spieleröffnungen, sowie 20 Endspiele und 20 Musterpartien berühmter Schachspieler. 15. verbesserte Auflage. Von **A. v. Breda**. Mk. 1,—.

Carlo Bosko's Zauber-Kabinett

oder das Ganze der Taschenspielerkunst. Zur gesellschaftlichen Unterhaltung und Belehrung herausgegeben von Professor **Kerndörffer**. Mit Abbildungen. 20. Auflage. Mk. 2,—.

Wie spielt man Skat?

Eine leicht verständliche Anleitung zur gründlichen Erlernung dieses allbeliebten, weit verbreiteten Kartenspiels, mit genauer Angabe der Berechnung der Spiele. Mk. —,75.

Das große Buch der Gesellschaftsspiele.

Eine Sammlung und Beschreibung der beliebtesten Gesellschaftsspiele im Zimmer und im Freien für jedes Alter und Geschlecht. Mit vielen Abbildungen. Von **Adolf von Meerberg**. Mk. 1,50.

Obige Bücher sind zu beziehen durch jede Buchhandlung, sowie gegen vorherige Einsendung des Betrages, zuzüglich 20 Pfg. für Porto (Nachnahme verteuert die Sendung) direkt von der

Ernst'schen Verlagsbuchhandlung in Leipzig.